

Sportieve dieren

Stap 1: Oriënteren

- ◆ Hier gaat het over (betekenis)
 - Vinden dieren het leuk om te sporten? [Sommige dieren houden in ieder geval van hard werken, zoals deze husky's].
 - Vinden ALLE dieren het leuk om te sporten? [De dieren die gewond raken of zelfs sterven waarschijnlijk niet]
 - Zou jij dit kunnen? [Met een gewicht in je mond over een muur springen, ik in ieder geval niet]
 - Wat gebeurt hier? [Een vogeltrainer traint met zijn roofvogels voor een show]

Stap 2: Onderzoeken

- ◆ Hierop gaan ze letten (vorm)
Toon de video's over mimiek en houding of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
- ◆ Hiermee gaan ze het doen (materie en werkwijze)
Toon de video over pantomime of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten. Of speel ter illustratie van de werkvorm alsof je een konijnenhok verschoont.
- ◆ Zo komen ze op ideeën (onderzoek)
Toon de video of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Dieren verzorgen, hoe verzorg je een: slang, tijger, vogelspin, goudvis en paard.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

Warming up tweetallen.

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *A je bent de winkelier van een dierenwinkel, B je komt een bepaald dier kopen. Alleen in pantomime mag je niet praten, en je mag het dier niet nadoen. Gaat dat lukken?*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan.

Kies een kind uit als winkelier, kom zijn winkel binnen en doe alsof je een olifant aait (zo

geef je vorm en grootte aan) / schoonmaakt met een tuinslang / nootjes geeft. Het kind haalt een olifant als hij je begrijpt, jullie rekenen af.

De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

Stap 3: Uitvoeren

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een pantomimepresentatie te maken over een diersport. Alle opdrachten zijn, hoe vreemd misschien ook, bestaande diersporten.

Opdrachten: Schapenhonden, olifantenpolo, springconcours met konijnen, kamelenrace, pig olympics.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak maximaal 5 werkgroepen. Laat ze ongeveer 8 minuten repeteren en laat na iedere presentatie applaudisseren. Bespreek iedere presentatie na het uitvoeren.

Stap 4: Evalueren

◆ Nabespreken: wat hebben we geleerd?

- Vraag 1 (betekenis): Heb je het goed kunnen volgen, wat stond er in hun opdracht?
- Vraag 2 (betekenis): Waardoor werd hun diersport herkenbaar?
- Vraag 3 (werkwijze): Wat vond je een sterk pantomime moment? Hoe werkt dat, wat doen ze waardoor precies dat moment sterk is?
- Vraag 4 (vorm): Heb je de pictogrammen herkend? Waar kwamen ze voor? Als je een tip wil geven, geef dan eerst een top.

Kerdoel

In deze les onderzoeken we dieren en sluiten daarmee aan bij kerndoelen 40 en 41.

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: schapenhonden wedstrijd.

Uitleg: in landen met veel schapen worden wedstrijden gehouden waarbij schapenhonden de schapen een route moeten laten lopen en in een hok moeten drijven. De baas staat en blaast op een hondenfluitje.

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

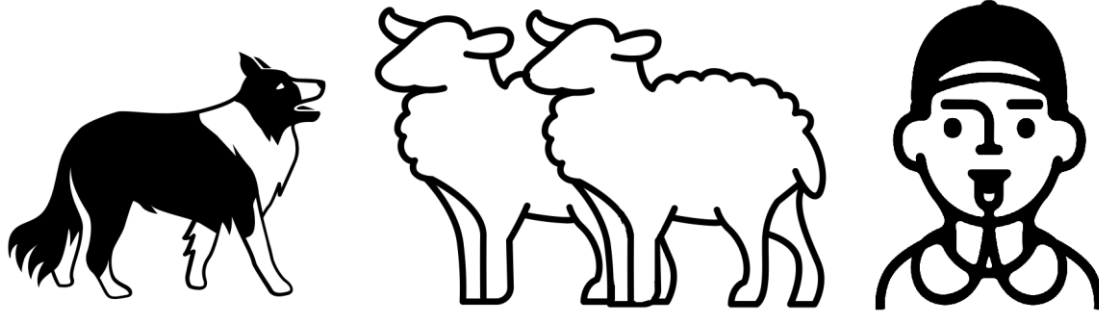
Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

Pantomime:

- Niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?



Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: kamelenrace.



Uitleg: in het Midden-Oosten, Noord-Afrika en Australië racen ze op de rug van kamelen. Hoe gaan jullie in pantomime duidelijk maken om welk dier het gaat?

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

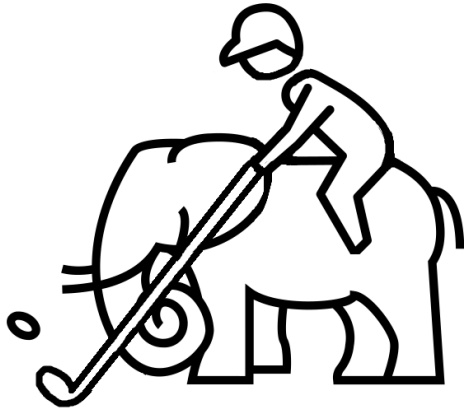
Pantomime:

- Niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: olifantenpolo.



Uitleg: in Azië wordt een soort hockey gespeeld waarbij de speler op de rug van een olifant zit en met een lange stick de bal in het doel van de tegenstander moet zien te krijgen.

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

Pantomime:

- Niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: springconcours met konijnen.



Uitleg: in Europa en Amerika springen konijnen over hekjes (net als paarden over hindernissen maar dan in het klein), vaak aan een riempje van hun baasje. Regels verschillen per land.

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

Pantomime:

- Niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: Pig Olympics.

Uitleg: varkens lopen door kleine watertjes en worden soms zelfs in teams opgedeeld om achter een voetbal aan te rennen. En dat allemaal in de hoop op een gouden medaille te winnen!

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

Pantomime:

- Niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

